

# ソフトボールの授業におけるリセットゲームの有用性について

00-213 田中 大

## I. 研究の動機及び目的

体育の学習では、運動の学び方を重視する方針が示され、ボール運動領域では、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることができるようにすることが求められている。また、子どもの能力に応じたゲーム設定によって、運動の楽しさにふれるよりよい体育授業が提案されている。そのなかで、ベースボール型のスポーツは、生徒の経験や技能の差が大きい、ルールが複雑である、運動量が少ない、50分の授業でゲームの区切りをつけにくい、用具をそろえなければならないなどの困難な点があり、学校体育の中で敬遠されがちな運動である。しかし、ソフトボールというスポーツは、ボールやルールを個に合わせて、みんなで競争の楽しさを共有できるような工夫がしやすいスポーツと言える。つまり、ソフトボールのよさは、ルールを多様に変更でき、教材化がしやすいことにある。しかしながら、現状としては、「ボール運動・球技」の領域で、ソフトボールの授業研究はあまり多く行なわれていない。そこで、本研究の目的は、「リセットゲーム」という教材を用いてソフトボールの授業研究をおこない、単元前後での生徒の基本技能・意識・態度の変化、ゲーム様相の変容をもとに、「リセットゲーム」の教材としての有用性を検討することとした。

## II. 研究の方法

### 1. 対象

金沢大学附属中学2年生男子40名(3組20名・4組20名)を対象に授業研究を行った。多くの生徒が体育の授業として、ソフトボールの単元をすることは今学期が初めてであり、キャッチボールの経験は少なく、ソフトボールの経験もほとんどない状況にあった。

### 2. 実施時期

平成15年6月11日～7月16日までの計12時間(基本的には毎週2時間実施。但し、6月19日・7月3日のみ1時間)

### 3. 学習過程

学習過程												
時間数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
授業内容	スキルテスト	「投げる」「捕る」「打つ」 の基礎的な技術練習		試しのゲーム (リセットゲーム の紹介)	リセット1	リセット2	リセット3	リセット4	トータルリセット ノーマルゲーム		スキルテスト	
ねらい			ねらい① 課題を見つけ解決に 取り組もう		ねらい② リセットゲームで場面に 応じた攻め方、守り方 を学習しよう							

#### 4. 授業分析の方法

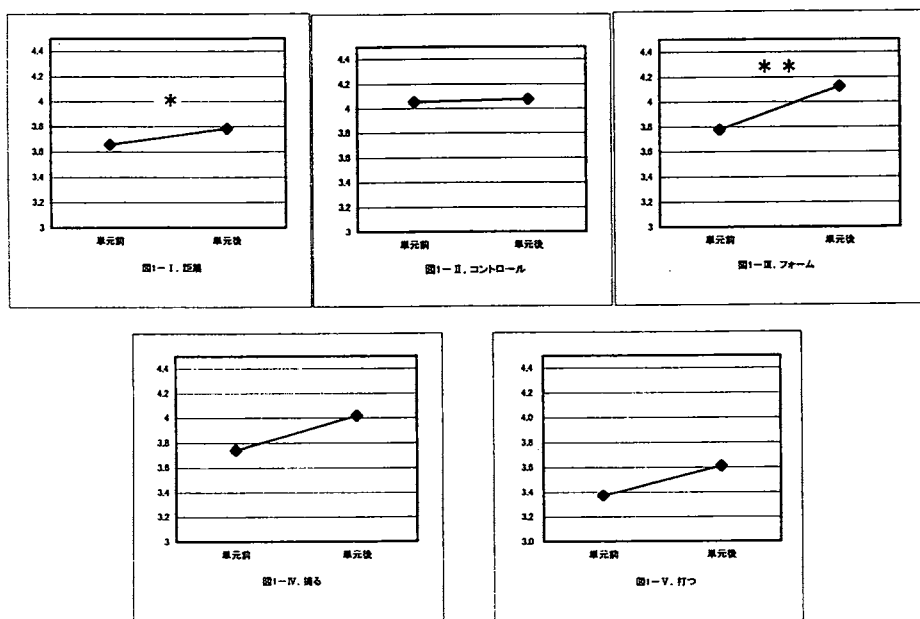
附属中学の先生が考案したリセットゲームを取り入れたソフトボールの授業を实践し、(1)単元の最初と最後に、松岡・後藤の先行研究をもとにした「スキルテスト」(「投げる」「捕る」「打つ」)、(2)小林の先行研究をもとにした「態度測定による授業診断」、(3)小林の先行研究をもとにより体育授業への「到達度評価」、(4)ゲームの「ビデオ分析」を行い、リセットゲームを取り入れたソフトボールの授業について検討することとした。尚、毎授業時間後の学習カードによって、生徒の感想を捉えた。

### Ⅲ. 結果と考察

#### 1. スキルテスト

単元前後におけるスキルテストの結果、「距離」が3.66から3.78へ、「フォーム」が3.78から4.12にスキルが高まった。「コントロール」「捕る」「打つ」の項目に関しては、有意な差を導くことはできなかったものの、いずれも右上がりの傾向が見られた。

ソフトボールの構造的な特性は、「投げる」「捕る」「打つ」である。単元前後において、ある程度の技術的な向上をみることができた。しかし、授業のねらいを技術の習得にした場合、ソフトボールではリセットゲームを取り入れた授業で基本的な技術の向上を望むことは難しいと考える。



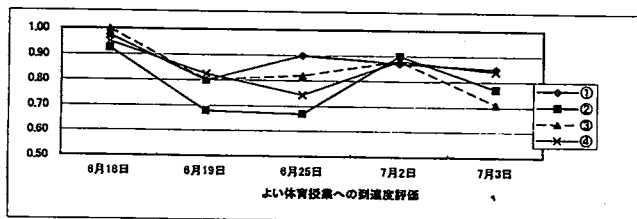
#### 2. 態度測定による体育の授業診断

態度測定による体育の授業診断の結果は、表2に示すとおりである。診断結果が示すように、今回のソフトボールの単元における態度スコアは、単元前で「よろこび」がA、「評価」がB、「価値」がCで“かなり高いレベル”という評価となった。さらに、単元後は「よろこび」「評価」がA、「価値」がCで“かなり高いレベル”という評価になり、成功・失敗の度合いとしては、『やや成功』という結果となった。

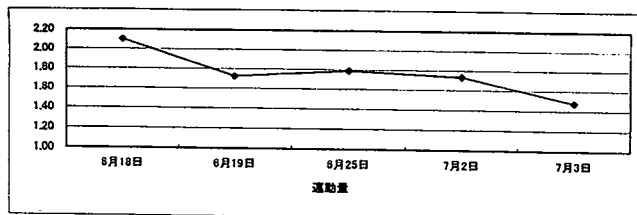
調査人数(n)		項目点(○-×)/n			診断		総合診断	
単元前 36 人 単元後 39 人		単元前	単元後	後-前	単元前	単元後	前	後
よろこび	1 ころよい興奮	0.67	0.52	-0.15	○	○	高いレベル	
	2 心身の緊張ほぐす	0.59	0.42	-0.17			かなり高いレベル	○ ○
	3 生活のうるおい	0.39	0.47	0.08	○	○	やや高いレベル	
	4 苦しみより喜び	0.53	0.52	-0.01		○	普通のレベル	
	5 集団活動の楽しみ	0.84	0.83	-0.01	○	○	やや低いレベル	
	6 友達を作る場	0.50	0.41	-0.09	○	○	かなり低いレベル	
	7 積極的活動意欲	0.72	0.64	-0.08	○	○	低いレベル	
	8 自主的思考と活動	0.62	0.59	-0.03	○	○	アンバランス	
	9 体育科目の価値	0.36	0.47	0.11		○		
	10 授業時間数	0.67	0.72	0.05	○	○		
評価	態度スコア	5.89	5.59	-0.30	A	3 A	成功	
	11 キビキビした動き	0.59	0.54	-0.05			かなり成功	
	12 体 力 づ くり	0.84	0.64	-0.20			やや成功	○
	13 明朗活発な性格	0.61	0.57	-0.04	○	○	横ばい	
	14 精神力の養成	0.59	0.46	-0.13	○	○	やや失敗	
	15 堂々がんばる習慣	0.53	0.52	-0.01		○	かなり失敗	
	16 協力の習慣	0.62	0.64	0.02		○	失敗	
	17 基本的理論の学習	0.56	0.43	-0.13			アンバランス	
	18 深 い 感 動	0.00	0.06	0.06		○		
	19 授業のまとめ	0.36	0.37	0.01		○		
価値	20 授業の印象	0.22	0.27	0.05		○		
	態度スコア	4.92	4.50	-0.42	B	4 A		
	21 チームワーク発展	0.62	0.52	-0.10	○	○		
	22 みんなの活動	0.09	0.16	0.07				
	23 みんなのよろこび	0.17	0.08	-0.09				
	24 利己主義の抑制	-0.14	-0.13	0.01	×	×		
	25 永続的な仲間	0.39	0.28	-0.11				
	26 主体的人間の育成	0.28	0.18	-0.10	×	×		
	27 理論と実践の統一	0.22	0.16	-0.06				
	28 授業のねらい	0.28	0.41	0.13	×			
	29 教師の存在価値	0.42	0.54	0.12		○		
	30 体育科目の必要性	0.53	0.34	-0.19				
	態度スコア	2.86	2.54	-0.32	C	3 C		

### 3. よい体育授業への到達度評価

7月2日に各観点の上昇がみられるものの、全体傾向としては右肩下がりの結果となった。これはソフトボールの教材として、生徒の技能レベルに見合った設定がされていなかったために二極化が起きてしまったことが推測される。また、生徒にとってわかりやすいルールづくりになっておらず、生徒がルールを理解するのに時間がかかってしまった。



- ① 個の時間は楽しかったか      ② めあてができた！わかった！  
 ③ 学習でうれしい、楽しい      ④ 学習は協力できたか



#### 4. ゲームの質

ゲームという実践経験をつむことによって、ソフトボールの知識・戦術面での理解からゲームの質自体は伸びる傾向にあるが、リセットゲームのような、ステップアップ型の授業にした結果、授業の進度についてこれない生徒が生まれやすくなり、スコアの低下が目立つ結果になった。

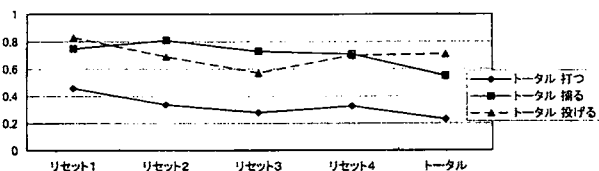


図3-1. ゲームの質

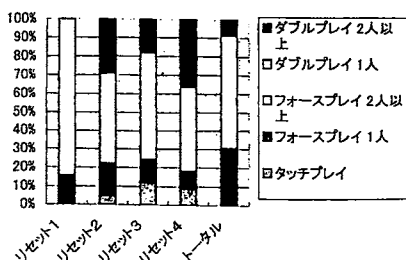


図3-2. アウト内容の変容

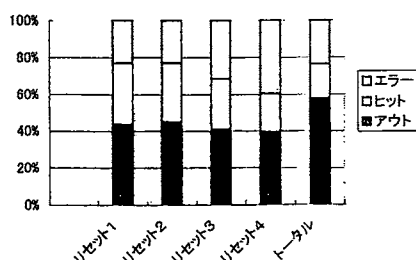


図3-3. ゲーム内容

#### IV. 結論

本授業研究では、リセットゲームというステップアップ型の学習スタイルを取り入れ、学習効果に着目・分析し、以下のことが明らかとなった。

- (1) スキルテストでは、各項目において単元後半に向かって上昇が見られたが、有意な差を導くことはできず、リセットゲームの導入によって技術の向上を望むことは難しいことが明らかとなった。
- (2) 態度測定による体育の授業診断では、態度スコアは「かなり高いレベル」であり、授業としては「やや成功」という結果となった。
- (3) よい体育授業への到達度評価では、単元後半に低下傾向が見られた。また、生徒の感想から、できる生徒とできない生徒の二極化が起きてしまった。
- (4) ゲームの質において、いずれの項目においてもスコアの低下が目立った。

本授業において、「リセットゲーム」教材は、有効に機能していないことが明らかになった。それは、それぞれの設定場面の授業時間数が短かったため技術レベルや学習内容の変化に生徒がついていけず、少しずつ理解し、技術・戦術が身についてきた頃に、ステップアップしてしまい、成果を挙げることができなかったのではないかと考える。

今後、体育授業にリセットゲームの導入を検討するとすれば、ねらい1の「今もっている力でゲームを楽しむ」段階のミニゲームが考えられる。ミニゲームでルールに慣れながらソフトボールの楽しさを体験できる授業づくりについて考えていく必要がある。